

ICT산업 HOT CLIPS

ISSUE 2019.08.22
NO.28

Information & Communication Technology



01 ICT산업 Brief

- 기고문 | 블록체인인 현재와 미래
- 동향 | 블록체인을 통해 변화하는 교육
글로벌 주요국의 스마트시티 정책
인공지능 활용으로 혁신하는 신약개발 연구
정보보안 안정성 높이기 위한 SW 공급망과 AI 연구
- ICT Espresso

02 ICT기금 Scrap

- ICT기금사업 'ZOOM IN' | ㈜유틸플러스인터랙티브 기업 인터뷰
- 인포그래픽 | '19년도 외부 전문가(평가위원) 인력풀 모집 안내
- 알림 Talk | KCA 기금사업관리본부 일정안내
- 캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유
- 부정수급예방 | 보조금 부정수급 예방안내
- Invitation

03 Job Talk

- 수행기관 채용정보
- 일자리 정책 및 뉴스

ICT산업 HOT CLIPS

ISSUE 2019.08.22 NO.28

Contents

01

Chapter

ICT산업 Brief

기고문 | 블록체인의 현재와 미래
동향 | 블록체인을 통해 변화하는 교육
글로벌 주요국의 스마트시티 정책
인공지능 활용으로 혁신하는 신약개발 연구
정보보안 안정성 높이기 위한 SW 공급망과 AI 연구
ICT Espresso

02

Chapter

ICT기금 Scrap

ICT기금사업 'ZOOM IN' | (주)유틸플러스인터랙티브
인포그래픽 | '19년도 외부 전문가(평가위원) 인력풀 모집 안내
알림 Talk | KCA 기금사업관리본부 일정안내
캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유
부정수급예방 | 보조금 부정수급 예방안내
Invitation

03

Chapter

Job Talk

수행기관 채용정보
일자리 정책 및 뉴스



본고에서는 최근 블록체인 관련 글로벌 기업 및 국내기업들의 움직임과 국제 자금세탁방지기구(FATF)의 암호화폐 규제 관련 권고안을 살펴 보면서 현재의 블록체인 산업계 동향에 대해서 파악해 보고자 한다.



블록체인의 현재와 미래

글 연삼흠 | 한국블록체인산업협회 회장



최근 비트코인이 1만 불을 돌파하면서 암호화폐 및 블록체인에 대한 일반인들의 관심도 증가하고 있다. 닷컴 버블이 사라지고 기술력 있는 ICT기업들이 출현되었듯이 블록체인 분야에서도 기술력 있는 기업들이 시장에서 조금씩 가치를 입증하고 있는 단계라고 볼 수 있다.

본고에서는 최근 블록체인 관련 글로벌 기업 및 국내기업들의 움직임과 국제 자금세탁방지기구(FATF)의 암호화폐 규제 관련 권고안을 살펴 보면서 현재의 블록체인 산업계 동향에 대해서 파악해 보고자 한다.

글로벌 기업이자 IT분야에서 선두기업인 페이스북에서 오랫동안 준비해온 리브라 프로젝트를 19년 6월 18일 공개했다. 리브라 프로젝트 백서에 공개된 주요한 내용은 아래와 같다.

The mission for Libra is a simple global currency and financial infrastructure that empowers billions of people.

1. It is built on a secure, scalable, and reliable blockchain;
2. It is backed by a reserve of assets designed to give it intrinsic value;
3. It is governed by the independent Libra Association tasked with evolving the ecosystem.

출처: 리브라 백서

리브라 프로젝트의 미션은 전세계 사람들에게 간편한 글로벌 통화와 금융 인프라를 제공할 것이라는 것이다. 이를 위해 보안성, 확장성(scalable) 및 신뢰할 수 있는 블록체인 기반으로 시스템은 구축되며, 본질적 가치를 줄 수 있는 자산에 기반한 토큰이코노미가 구현된다. 그리고 이 시스템의 운영을 위해서 독립적인 리브라 협회가 설립되어 운영된다.

기존 블록체인 기반의 소셜미디어 스팀잇에서와 같은 단순한 보상체제가 아닌 금융 인프라를 구축하겠다고 발표한 것이다. 기존 금융시장을 대체 또는 확장 할 수 있는 블록체인 기술을 접목하여 새로운 금융시장을 개척하겠다고 발표 한 것이다.

이러한 프로젝트에 참여한 파트너 기업들의 리스트들을 보면 아래와 같다.



〈 페이스북 리브라 파트너 〉

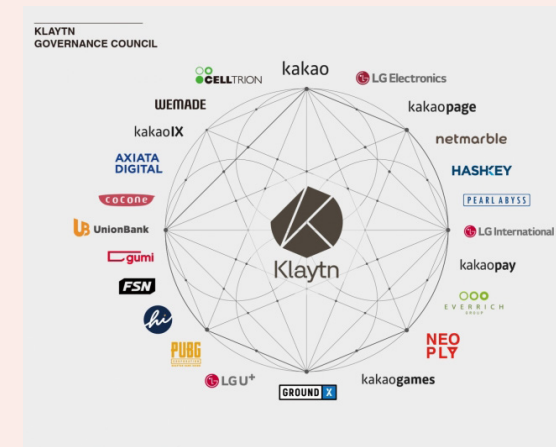


※ 출처: 페이스북 리브라 백서

VISA, Ebay, Paypal, Mastercard 등 송금, 결제 관련 주요한 글로벌 기업들의 리스트들이 보인다. 특히 페이스북 리브라 프로젝트의 경우, 탈중앙화 블록체인의 특징인 보안, 신뢰를 기반으로 한 검증인들에 의한 시스템 구현계획이 현재의 블록체인 기술흐름이 어디쯤 왔는지 알 수 있다. 블록체인 기술을 최초로 선보인 비트코인에서는 탈중앙화 시스템 유지를 위해서 POW(작업증명방식) 합의 알고리즘을 선보였고 이 합의 알고리즘이 현재는 발전되어 POS(지분증명방식), DPOS(위임지분증명)의 형태로 나타나고 있다. 페이스북 리브라 프로젝트의 경우도 DPOS(위임지분증명)과 유사한 형태의 합의알고리즘을 채택하고 있다. 다수의 검증인들이 운영의 주체가 될 수 있도록 하여 분산화, 보안, 신뢰, 신속성을 모두 구현하고자 하는 목표를 리브라 백서에서 확인할 수 있다.

국내기업들의 움직임을 살펴보면 카카오 블록체인 기술 자회사 '그라운드X'에서 준비중인 블록체인 플랫폼 '클레이튼'의 움직임이 활발하다. 최근에 발표된 클레이튼 생태계의 구성도는 아래와 같다.

〈 카카오 클레이튼 생태계 〉



※ 출처: 그라운드X

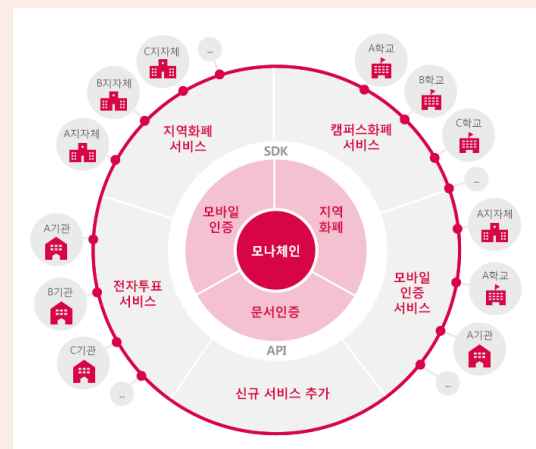
LGU+, LG전자, 카카오, 카카오게임즈, 넷마블 등 국내의 굴직한 ICT기업들이 파트너로 참여하고 있다. 기업들이 기존 비즈니스에서 블록체인 기술을 적용하기 위해서는 많은 비용과 시간이 필요하다. 카카오 클레이튼과 같은 블록체인 플랫폼은 기존 비즈니스 및 신규 비즈니스에서 쉽게 블록체인 기술을 적용하여 활용할 수 있도록 기술적인 기반을 제공해주는 역할을 한다.

오랫동안 국내 ICT의 기술 및 인프라를 구축 및 운영하고 있는 LG CNS의 경우는 이미 LG CNS 직원들을 대상으로 마곡페이와 마곡커뮤니티 화폐를 시범 운영하고 있다. 현재는 LG CNS 임직원들만 사용하고 있는데, 실제 시스템을 구축하고 운영한 경험을 바탕으로 하여 블록체인 기술의 실용화에 앞장설 것으로 기대된다.

현재 LG CNS가 진행하고 있는 사업은 KB국민은행과 진행하고 있는 블록체인 기반 디지털 자산 거래 플랫폼 사업, 한국인터넷진흥원(KISA) 시범사업인 제주도 폐배터리 유통이력관리 시스템 사업, 정보통신산업진흥원(NIPA)의 블록체인 기술컨설팅 사업 등이 있다.



< LG CNS 블록체인 플랫폼, Monachain >



※ 출처: LG CNS홈페이지

블록체인 기술은 비트코인이라는 암호화폐의 출현으로 주목을 받은 기술이다. 암호화폐의 특성은 글로벌 장벽을 쉽게 해결할 수 있는 것인데, 이는 또한 새로운 국제법의 출현을 필요로 하기도 한다. 그 동안은 어떠한 국제법도 등장하지 않았는데 최근에 자금세탁과 테러단체 자금 지원을 막기 위한 국제기구인 국제 자금세탁방지기구(FATF)가 6월 21일 37개 회원국을 대상으로 암호화폐 규제에 관한 권고안을 확정해 발표했다.

주요 내용으로는 암호화폐 거래소, 수탁사와 같은 가상자산 취급업소는 감독 당국에 허가 받거나 신고 및 등록을 해야 한다. 가상자산 취급업소 역시 금융회사들과 같은 자금세탁방지 의무를 지켜야 한다는 것인데, 가상자산을 보내고, 받는 이의 정보를 가지고 있어야 한다는 것이 가장 핵심적인 사항이다. 이를 통해서 현재의 자금세탁에 대한 이슈를 해결할 수 있는 기초적인 규제가 마련되었다고 볼 수 있다.

일부 암호화폐 업계에서는 암호화폐 특성상, 받는 이의 정보를 가지고 있는 것이 어렵다고 하지만 중요한 건, 어느 정도의 규제안이 발표되었으므로 아무런 기준이 없던 과거

보다 현실적으로 발전되고 있으며, 각 정부들이 관련 규제를 정할 수 있는 최소한의 기준이 생겼다고 볼 수 있다.

페이스북 금융플랫폼인 리브라 프로젝트, 카카오 자회사 클레이튼 블록체인 플랫폼사업, LG CNS에서 준비중인 G2B, B2B 블록체인 프로젝트, 국제 자금세탁방지기구(FATF)의 암호화폐 규제 권고안을 통해서 최신의 블록체인 업계와 국제기구의 흐름을 간략히 살펴보았다.

이를 통해서 현재의 블록체인 산업의 동향은 블록체인 기술을 일반 기업 및 소비자들이 활용할 수 있도록 기반기술을 제공해주는 블록체인 플랫폼 기반의 기술개발이 많이 진척되었고 이를 실제 적용하여 활용할 수 있는 시기가 머지 않았음을 볼 수 있다. 블록체인과 암호화폐 분리에 대한 의견이 분분하지만 대다수의 블록체인 기업들이 암호화폐와 연관되어 있으므로 국제기구의 규제는 기술 및 기업들의 발전에 중요한 역할을 하는데, 이러한 국제기구의 움직임도 조금씩 시작되고 있다는 것이 고무적이다. 머지 않아 일반인들이 블록체인 기술이 적용된 다양한 사례들을 일상생활에서 접할 수 있을 것이라 기대된다.



블록체인을 통해 변화하는 교육

○ 서론

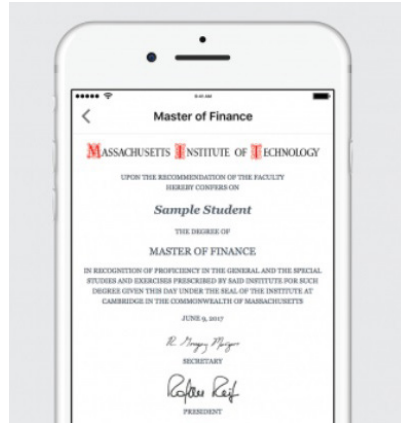
- ▶ 블록체인은 거래 정보가 암호화되어 해당네트워크 구성원 간 공유되는 디지털 원장으로, 공인된 제3자 없이도 거래 기록의 무결성 및 신뢰성을 확보하는 기술이라고 할 수 있음.
- ▶ 신기술로 각광받고 있는 블록체인 기술은 전 산업 분야에 활용되면서 비즈니스 환경을 이끌 것으로 전망되고 있음.
- ▶ 블록체인은 금융 등에 주로 사용되는 것으로 전망되고 있었으나 최근에는 교육에도 블록체인 기술이 적용되어 주목됨.



○ 블록체인을 만난 에듀테크

- ▶ 블록체인 기술은 교육 관련 데이터의 안정성, 투명성 등과 같은 해결해야 할 문제들을 위한 방안으로 활용되고 있음.
- ▶ 교육은 최신 기술인 빅데이터, 인공지능 등을 만나 에듀테크라고 불리며, 전 세계로 확장되고 있음.
- ▶ 에듀테크 분야에서는 데이터를 효과적으로 관리해야 하는 문제가 있으며, 데이터 관리에서 중점이 되는 것은 서버의 안정성과 보안성, 투명성임.
- ▶ 이 같은 문제를 해결하기 위해 블록체인을 활용하는 사례가 많아지고 있음.
- ▶ 블록체인 기술을 활용한 온라인 교육 플랫폼에서는 중개인의 개입 없이 학생과 교사가 직접 상호작용할 수 있음.
- ▶ 블록체인 기술을 활용한 온라인 교육 플랫폼인 ODEM은 학생, 교수자, 서비스 제공업체를 직접 연결해 양질의 교육을 저렴하게 제공함.
- ▶ ODEM 플랫폼은 학생이 자신의 개인 소개서를 만들거나, 그에 맞는 교육 프로그램을 검색하고 구매할 수 있으며 경매 방식을 통해 수강하기를 원하는 프로그램과 서비스의 가격을 협상할 수도 있음.
- ▶ 또 MIT는 대학 최초로 111명의 졸업생들에게 전통적인 졸업장 이외에도 앱을 통해 스마트폰으로 학위를 수여받을 수 있는 시범 프로그램을 진행했음.
- ▶ 이 외에도 MIT는 블록체인 기반의 blockcerts라는 앱을 통해 졸업생들의 자격을 확인할 수 있도록 하고 있으며, 학생에 대한 모든 기록을 블록체인 내에서 검증할 수 있도록 하고 있음.

- ▶ 학생들이 검증 가능한 변조 방지 버전을 고용주, 학교, 가족 및 친구들과 공유할 수 있도록 자신의 기록에 대한 자율권을 부여하고 있음.



▲ MIT 'Blockcerts Wallet'

※ 출처: MIT NEWS

- ▶ 이외에도 일부대학교에서는 외국인 유학생의 송금 비용 절감을 위해 암호화폐를 사용한 수업료 납부를 허용하고 있음.
- ▶ 또 데이터를 쉽고 안전하게 활용할 수 있는 새로운 교육 및 학습 서비스 기반을 마련하면서 학생 기록관리와 인적 자원 관리 등에 블록체인 기술이 활용되고 있음.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 블록체인은 금융 분야에서 출발했으나, 실제 산업 분야에 적용 가능한 혁신 기술로 교육 등 다양한 산업에 디지털화와 융합을 촉진하고 있음.
- ▶ 블록체인 기술 교육의 적용은 아직까지는 초기 단계로 시장의 판도를 바꿀만한 대표적인 콘텐츠나 서비스는 아직 등장하지 않았음.
- ▶ 아직 미흡한 기술 수준에서 정부의 법적인 규제 해결 등이 지원된다면 콘텐츠의 개발과 기술의 발전을 이룰 수 있을 것이며, 이를 통해 미래 교육의 핵심기술로 블록체인이 급부상할 수 있을 것임.



● 2019년 관련 ICT기금사업

블록체인 기술 선도 적용(한국인터넷진흥원)
블록체인 기술·보안 경쟁력 강화(한국정보통신기술협회)
블록체인 전문기업 육성(정보통신산업진흥원)
블록체인 복합 교육공간 운영(정보통신산업진흥원)

● 참고문헌

[1] 강효진, 블록체인 산업과 디지털콘텐츠 활용 방안, 정보통신산업진흥원(2018년)
[2] 김용성, 블록체인, 교육을 바꾸다, 소프트웨어정책연구소(2019년)

02

글로벌 주요국의 스마트시티 정책

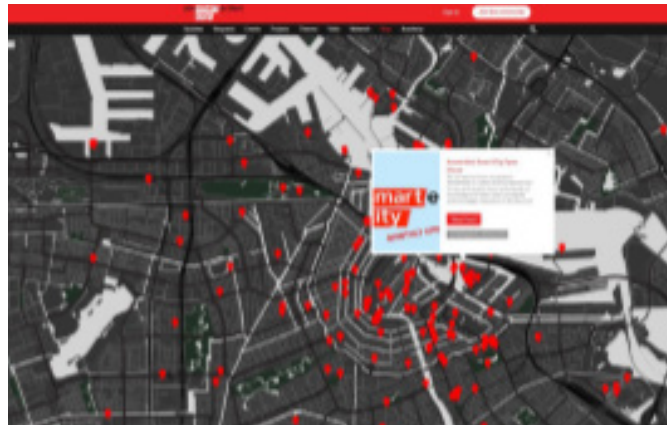
○ 서론

- ▶ 스마트시티는 기존의 도시에 ICT를 더해 도시 인프라의 초연결성을 기반으로 도시 운영의 스마트화를 표방하는 도시임.
- ▶ 전 세계 도시들은 지리적으로 면적의 2%만을 차지하지만, 에너지의 66%, 식수의 60%를 소비하고 있으며 이산화탄소 배출량은 전체 70%를 차지함.
- ▶ 이러한 도시문제를 해결하고 4차 산업혁명에 선제적으로 대응하기 위해 국내외에서 스마트시티에 대한 관심이 높은 상황임.



○ 글로벌 주요국의 활발한 스마트시티 기술 연구

- ▶ 미국, 유럽 등의 선진국은 ICT 기술을 활용해 기존 도시의 재생 및 에너지 효율화를 중심으로 스마트시티 개발을 추진 중에 있음.
- ▶ 이들은 빅데이터 구축, 스마트시티 솔루션 개발 등 스마트시티 거버넌스에 집중하고 있음.
- ▶ 아시아 지역은 도시 인구의 증가로 스마트시티의 필요성 및 개발의 필요성이 지속적으로 확대되고 있으며, 대규모 자본 투입을 통한 신도시 개발로 스마트시티를 구현하고 있음.
- ▶ 미국은 2015년부터 교통혼잡 감소, 범죄 대응, 기후변화 대응을 통한 일자리 창출을 위해 스마트시티에 약 1.6억 달러를 지원하고 있음.
- ▶ 또 테스트베드 지역 선정, 민간기술 분야 및 도시 간 협력 강화, 스마트시티 기술 지원, 국제협력 추진 등을 4대 추진전략으로 설정하고, 도시 문제를 해결하기 위해 시민, 기업, 대학, 연구소, 정부가 협력하는 거버넌스 모델을 진행 중임.
- ▶ 영국은 스마트시티의 본격 추진을 위해 2012년에 스마트시티 프로젝트에 대한 지방정부 제안서를 공모했으며, 이후 제안서 공모 결과를 반영해 교통, 범죄, 에너지, 환경 등의 도시문제 해결에 스마트시티를 활용할 계획을 세우고 있음.
- ▶ 네덜란드 암스테르담은 지속 가능한 발전을 위한 환경 도시 계획을 기초로 EU 최초의 스마트시티를 추진하고 있으며, ASC(Amsterdam Smart City)가 이를 주도 하고 있음.
- ▶ ASC가 주도하는 스마트시티 플랫폼에는 정부 기관(14.2%), 기업(40.1%), 스타트업(14.9%), 연구기관(13.9), 재단(4.6%)이 함께 참여하고 있으며, 인프라 스트럭처와 테크놀로지, 에너지, 교통, 순환도시, 거버넌스와 교육, 시민과 생활 등이 분야의 프로젝트를 진행 중임.



▲ ASC 프로젝트

※ 출처: ASC 공식 홈페이지

- ▶ 이 외에 독일, 포르투갈, 그리스에서는 안전사고, 긴급서비스, 경로안내, 차량추적 및 관련 어플리케이션 구축 등의 상용화 테스트를 2020년까지 진행할 예정임.
- ▶ 또 유럽에서는 2018년 말까지 신축 공공건축물의 제로에너지를 의무화하고 2020년 말까지 모든 신축 건축물을 제로에너지 의무화를 적용하는 것을 목표로 설정하고 있음.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 국외에서 스마트시티 기술 연구의 중요성을 인식하고 활발히 연구를 진행하고 있는 만큼, 국내에서도 문재인 정부 취임 이후 스마트시티를 신성장동력의 핵심 플랫폼으로 선정하고 있음.
- ▶ 글로벌 각 국가에서 도시별로 현안 해결 중심의 스마트시티 개발 계획을 세우고 있는 만큼, 국내에서도 정확한 목적을 가지고 기술 개발을 집중해야 함.
- ▶ 목적 및 성과 체계를 구체적으로 구축해 정책적으로 우선순위를 판단할 수 있는 근거를 마련해야 하며, 기술 연구개발을 위한 규제 개선이 필요함.



● 2019년 관련 ICT기금사업

스마트빌리지 서비스 발굴 및 실증(한국정보화진흥원)

● 참고문헌

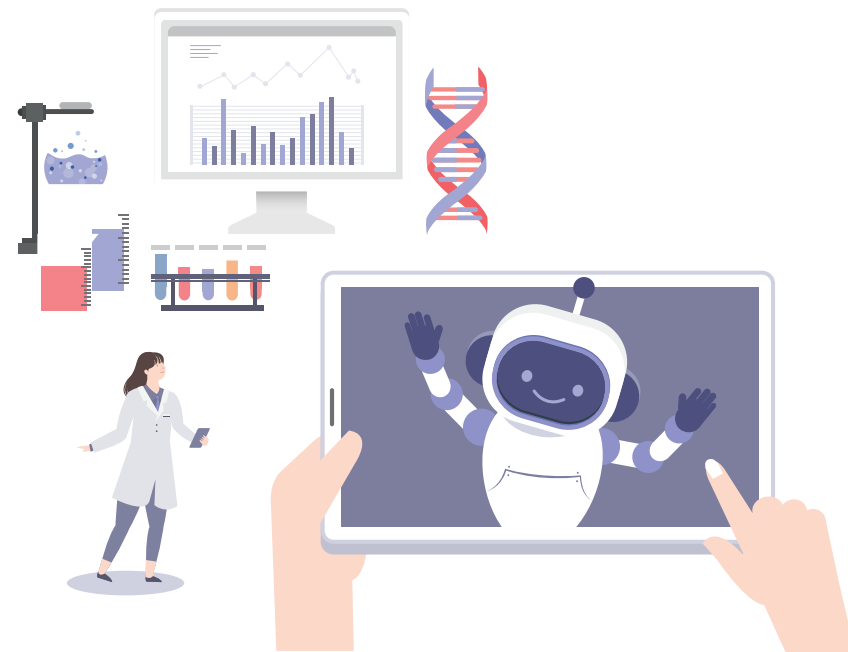
- [1] 조영태, 스마트시티 국제동향 및 개발사례, 융합연구정책센터, 융합연구리뷰(2018년)
 [2] 황건욱, 스마트시티, 한국과학기술기획평가원(2018년)

03

인공지능 활용으로 혁신하는 신약개발 연구

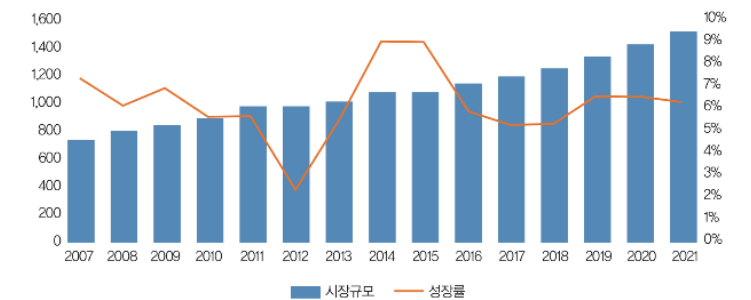
○ 서론

- ▶ 신약개발은 인구 고령화, 난치성 질환 증가 등으로 꾸준히 성장하고 있는 고위험·고성장 산업임.
- ▶ 현재 국내외 제약사들은 신약개발의 중요성을 인식하고 있음에도, 신약개발비용 증가와 승인의 어려움 등으로 새로운 신약 개발 패러다임의 전환이 필요한 상황에 처해있음.



○ 인공지능 활용한 신약개발

- ▶ 신약개발은 장기간에 걸쳐 대규모 자금이 투입되더라도 실패할 확률이 높음. 이 같은 상황에서 인공지능 등의 디지털 기술을 활용해 새로운 질병 치료제를 개발하고 신약개발 프로세스를 자동화하는 기업들의 사례가 생겨나고 있음.
- ▶ 글로벌 제약 업계의 신약 연구개발 비용은 2015년 1,498억 불에서 연평균 2.8% 증가해 2022년 1,820억 불에 이를 전망인데 이 중 인공지능을 활용한 헬스케어와 신약개발 분야는 2012년 26건, 9,400만 불에서 2016년에 173건, 13억2,700만 불로 크게 증가했음.
- ▶ 또 2016년 1.1조 달러 규모였던 세계 의약품 시장은 연평균 6% 성장해 2021년 15조 달러에 도달할 전망이다.



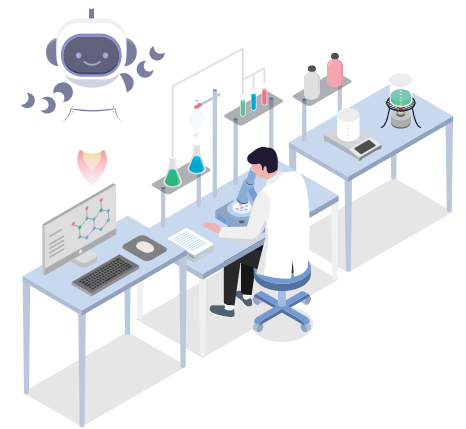
▲ 세계 의약품 시장 규모

※ 출처: 빅데이터 및 인공지능을 활용한 신약개발 동향, 소프트웨어정책연구소

- ▶ 제약업에서 신약 개발에 인공지능 기술을 활용하는 이유는 신약 후보물질 발굴의 정확도 향상과 개발기간 단축, 임상단계 이전에 신약 후보물질의 효능과 부작용을 충분히 검증해 실패를 미연에 방지하기 위함임.
- ▶ 신약개발에 활용되는 인공지능은 텍스트 기반 심층 자연어 처리 기술과 구조기반 후보물질 가상 탐색 기술임.
 - ▶ 인공지능 기술을 활용하면 신약 후보물질의 방대한 문헌분석, 독성예측, 컴퓨터 시뮬레이션 등의 다양한 방법으로 후보물질의 효율성을 향상시킬 수 있음.
 - ▶ 특히, 인공지능은 100만 건 이상의 논문을 읽고, 다량의 임상데이터 분석이 가능해 신약개발의 비용과 기간을 대폭 줄일 수 있음.
- ▶ 이에 주요제약회사들과 스타트업들은 신약개발의 생산성을 높이기 위해 인공지능 기술을 활용해 신약개발의 패러다임을 전환하려는 시도를 하고 있음.
- ▶ 글로벌 제약회사는 인공지능 기술을 확보한 스타트업들과 협업해 신약개발의 돌파구를 마련하고 있음.
 - ▶ 이들은 인공지능 전문기업들과 전략적 제휴로 솔루션을 공급받고, 신약 후보물질 발굴 및 신약 용도변경 등의 사업을 전개하고 있음.
- ▶ 글로벌 제약회사 외에도 전 세계 스타트업들이 설립되어 인공지능을 활용한 신약개발 연구를 하고 있음.
- ▶ 글로벌 제약회사와 스타트업들은 인공지능 기술을 활용해 신약개발 공정의 효율성을 개선하고 제품 혁신을 통해 기존에는 불가능했던 혁신 신약을 개발하는 데 활용하고 있음.
- ▶ 실제로 신약 후보물질 탐색 단계에서 인공지능을 활용해 화합물 정보를 수집하고, 신약 표적에 맞는 최적의 화합물 조합을 예측해 후보물질 발굴 기간을 기존 5년에서 1년 내외로 단축할 수 있음.
- ▶ IBM은 10명의 연구자가 14개월간 15개의 말라리아 신약후보물질을 발견한 데 반해 왓슨은 한 달 만에 30개 이상을 발굴했으며, standigm은 딥러닝 기술을 이용해 기존 의약품의 새로운 용도를 발굴하는 약물 재창출 사업에 착수했음.
- ▶ 또 이화학연구소는 교토대, 제약회사, 인공지능 전문업체 등 50여 개 조직과 공동으로 신약후보물질을 제시하는 인공지능 플랫폼을 개발 중임.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 글로벌 주요 제약회사들과 스타트업들이 인공지능 기술 활용에 나선 것은 인공지능이 신약개발 효율성을 높이는 데 중요한 역할을 할 수 있을 것으로 판단하기 때문임.
- ▶ 상대적으로 영세한 국내 제약회사들도 후보물질 발굴 단계에 인공지능을 사용할 수 있도록 플랫폼을 구축해야 함.
- ▶ 인공지능 활용 신약개발은 국내 기업들에게 큰 기회가 될 수 있어 정부와 민간이 공동으로 인프라를 구축해야하고, 틈새 선도 기업을 육성해야 함.



● 2019년 관련 ICT기금사업

인공지능SW개발환경조성(한국전자통신연구원)
 인공지능학습용데이터(지식베이스)구축(한국정보화진흥원)
 인공지능역량강화(정보통신산업진흥원)
 인공지능식별추적시스템구축(정보통신산업진흥원)

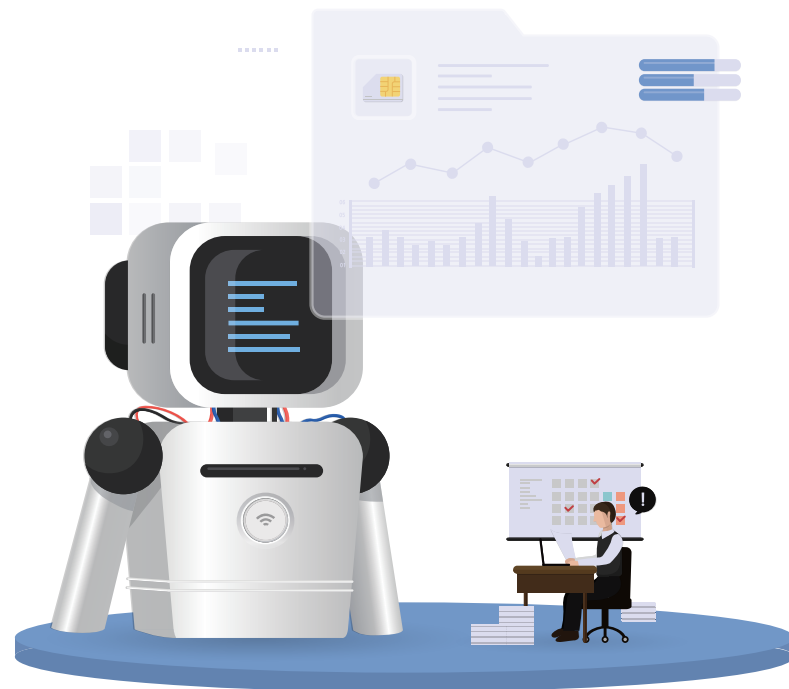
● 참고문헌

[1] 인공지능을 활용한 바이오 신약개발 동향 및 유럽의 주요 스타트업 동향, 한국산업기술진흥원(2018년)
 [2] 조원영, 빅데이터 및 인공지능을 활용한 신약개발 동향, 소프트웨어정책연구원(2018년)

정보보안 안정성 높이기 위한 SW 공급망과 AI 연구

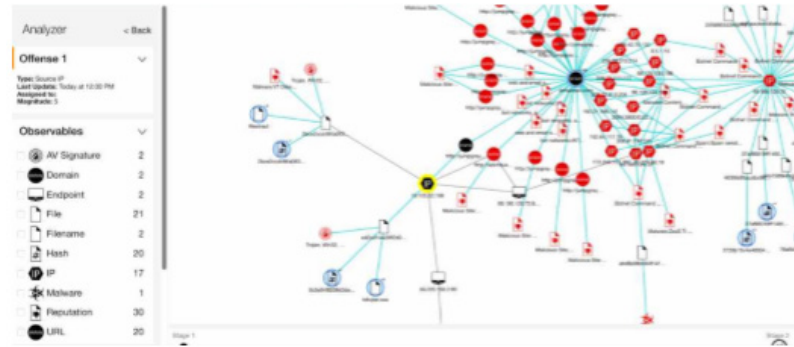
○ 서론

- ▶ 정보보안은 정보의 수집, 가공, 저장, 검색, 송신, 수신 도중에 정보의 훼손, 변조, 유출 등을 방지하기 위한 관리적, 기술적 방법을 의미함.
- ▶ 정보보안 기술은 최근 사이버 공간에 대한 의존도가 높아지면서 중요성이 더욱 높아지고 있음.
- ▶ 이에 현재 정보보안의 수준을 높이기 위해 SW 보안과 AI를 활용한 기술들에 관심이 높아지고 있음.



○ 사이버보안의 위협 보안책으로 제시되는 SW와 AI

- ▶ 많은 기관과 글로벌 보안 기업들은 사이버 보안의 주요 위협으로 인해 SW 보안과 AI 도입에 관심을 가지고 있음.
- ▶ 최근 새로운 공격 기법이 속속 등장하면서, 기업들은 정보보안 예산을 큰 폭으로 늘리고 있는 상황임.
- ▶ 그러나 정보보호 예산의 증가와는 달리 정보보호 조직을 운영하는 기업은 적으며 이는 전문 인력 확보의 어려움이 있기 때문임.
- ▶ 기업들은 부족한 인력을 정보보안 교육을 통한 인력 양성으로 해결하기 위해 노력하고 있으며, 인력의 부족한 경험과 지식의 격차를 메워 줄 파트너로 AI를 도입하고 있음.
- ▶ 먼저, AI를 활용한 정보보안의 문제 해결은 방대한 정보보안 관련 데이터에 대한 분석의 어려움과 부족한 정보보안 인력의 해소를 위해 검토되고 있음.
- ▶ AI가 적용되고 있는 정보보안 분야로는 위협 인텔리전스, 통합보안 관제, 네트워크 패킷 분석, 악성코드 분석, 사용자 이상행위 분석, 사용자 인증과 사기 탐지, 취약점 분석 및 모의해킹 분야 등임.
- ▶ 실제로 IBM은 Cyber Security for Watson을 활용한 통합 보안 관제를 운영 중임.
- ▶ IBM의 Watson for Cyber Security는 통계적인 정보와 관계성 추출모델을 보안 문맥에 대한 자연어 처리와 AI에 대한 학습 모델로 사용하고 있으며, 통합 보안 관제센터는 기존 위협 분석보다 60배 빨리 분석하고, 분석 속도가 수시간에서 수분 이내로 줄어들었음.
- ▶ 또 보안 운영의 업무 부담이 25배 절감되었으며, 식별되지 않았던 새로운 위협의 탐지가 10배 증가되었음.



▲ IBM, Cyber Security for Watson을 활용한 통합 보안 관제

※ 출처: IBM 통합 보안 관제 솔루션 소개 자료

- ▶ 또 현재 IT 환경의 규모와 복잡도가 높아지면서 SW에 대한 보안 취약점이 계속 증가하고 있으며 새로운 보안 취약점이 나타나고 있음.
- ▶ SW 보안은 최종 사용자용 애플리케이션 뿐 아니라 SW가 구동되는 운영체제, 드라이버 SW 등을 포함한 전체가 대상이 됨.
- ▶ SW 보안에 대한 중요성이 높아지면서 최근에는 오픈소스 소프트웨어 보안기술 개발과 전문인력의 양성 등을 위한 우수한 기초 환경이 구축되고 있음.
- ▶ 현대 IT 환경에서 SW 보안 취약점을 근본적으로 제거하는 것은 어려우며, 문제 극복을 위해 보안 취약점 탐색과 위협 방지 등의 기능을 제공하는 OSS 프로젝트가 상용 도구에 유사한 기능을 제공하는 수준으로 발전하면서 관심과 기술 개발도 점차 확대되고 있음.
- ▶ 소스가 공개된 OSS 기반 SW 는 공격자 관점에서 공격 대상과 방법을 선정하는 좋은 지점이 될 수 있어 최근에는 바이너리 SW에 대한 리버스 엔지니어링을 통한 분석이 필요함.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 복잡해지는 IT 환경에서의 정보시스템과 진화하는 공격으로 앞으로 사이버 보안의 중요성이 더욱 높아질 전망이며, 신뢰할 수 있는 사이버 환경 조성을 위해 SW 공급망의 안전성과 AI 활용 기술의 도입이 필요함.
- ▶ 정보보안의 수준을 높이기 위해서는 AI의 활용과 인력 양성이 중요하며 기술 개발을 위한 투자가 활발히 이뤄져야 함.
- ▶ 앞으로 해당 분야에서 많은 연구와 제품 개발이 이뤄질 것으로 예상되며, 보안 솔루션 및 서비스의 활성화가 기대됨.

● 2019년 관련 ICT기금사업

정보보호클러스터(한국인터넷진흥원)
정보보호전문인력양성(한국인터넷진흥원)
정보보호 취업박람회(한국정보보호산업협회)

● 참고문헌

박형근, 정보보안에서의 인공지능 도입 분야와 주요 사업자, 한국인터넷진흥원(2018년)
박현규, 오픈소스 기반 SW 보안 기술 및 도구 개발 동향, 주간기술동향(2019년)

ICT

ESPRESSO



스마트디바이스

‘신축성 있는 유연한 스마트 워치’ 기반 기술 개발

기초과학연구원(IBS) 나노의학연구단은 박장웅 연구위원 연구팀이 이창영 울산과학기술원(UNIST) 교수팀과 함께 자유자재로 늘어나는 금속복합체를 만들었다고 15일 밝혔다.

원문보기 : <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190814>

UHD

중에도 대응... 반도체·디스플레이 ‘국가 핵심기술’ 내부 단속

정부가 반도체·디스플레이·2차전지 같은 국가 핵심기술에 대한 ‘내부 단속’을 강화한다. 산업통상자원부는 이런 내용의 산업기술보호법 개정안이 국무회의를 통과했다고 13일 밝혔다.

원문보기 : <https://news.joins.com/article/23550911>

클라우드

국내 통신사·글로벌 클라우드 동맹 ‘눈길’

국내 통신사들과 글로벌 클라우드 서비스 업체 간 밀월관계가 깊어지고 있다. 네트워크와 데이터센터를 보유하고 있는 통신사와 국내 인프라가 필요한 글로벌 업체 간 이해가 맞아떨어졌다는 평가다.

원문보기 : <http://www.ddaily.co.kr/news/article>

융복합소재

“반도체 소재 등 20개 품목, 기술개발에 950억 조기 투입”

일본의 수출규제 영향으로 국내 산업계 일부 업종에서 생산 차질 우려가 커지고 있는 가운데 정부가 수출규제 대응 예산을 속도감 있게 집행하겠다고 약속했다.

원문보기 : <https://www.hankookilbo.com/News/Read>

SW

초·중등 SW 교육과정 표준모델 공개...“인공지능과 융합 시도”

미래 사회에 대비해 소프트웨어 기초 소양 교육을 강화해야 한다는 목소리가 높아지고 있는 가운데, 초·중등 교육현장에 적용할 차세대 소프트웨어 교육과정 표준모델이 제시됐다.

원문보기 : http://edu.chosun.com/site/data/html_dir

차세대자동차

커진 자율주행차 보안 위협, 국내 대응 어디까지 왔나

운전자 개입 없이 차량의 방향과 속도를 제어할 수 있는 자율주행차 시대가 코앞에 다가왔다. 일부 국가에서는 제한된 구역 안에서 레벨4(고도 자율) 수준의 이 서비스가 이미 현실화됐다.

원문보기 : http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2019

IoT

사물인터넷, AI 만나 더 똑똑해진다

사물인터넷은 새로운 기술이 아닌 기존에 있는 기술을 응용하는 융합 신기술 분야다. 최근 사물인터넷은 데이터, AI, 블록체인, 클라우드 기술 등이 융합되며 ‘지능형사물인터넷’의 형태로 발전하고 있다.

원문보기 : <http://www.engjournal.co.kr/news/articleView>

5G

해수욕장으로 간 5G...통신3사 커버리지·콘텐츠 경험

올여름 통신3사의 5G 경험은 ‘해전’으로 요약된다. 전국 주요 해수욕장을 중심으로 5G 기지국을 선구축했으며, 방문객이 다양한 5G 서비스를 경험하도록 각종 체험존 마련에도 열을 올렸다.

원문보기 : <http://www.ddaily.co.kr/news/article>

정보보안

다시 뜨는 정보보안 업계..인포섹·씨큐아이·안랩 등 매출 줄줄이 ↑

보안기업들의 상반기 매출과 영업이익이 늘고 있다. 현행 보안에 대한 수요가 늘고 새롭게 추진하고 있는 신사업에서 매출이 증가하고 있는 덕분이다.

원문보기 : <http://kpenews.com/View.aspx?No=86089>

스마트시티

‘54억 5000 투입’ 스마트시티 시범 사업 본격화

올해부터 오는 2021년까지 3년간 총 54억 5000만 원의 국비가 투입되는 스마트시티 시범도시사업은 ‘스마트시티 시범도시 혁신기업 육성 기반조성 사업’과 ‘글로벌 기업과의 협업을 통한 지역시범사업’ 등 2개 사업으로 추진된다.

원문보기 : <http://www.joongdo.co.kr/main/view.php?key=>

지능정보

예측불가 자연재해, AI가 잡는다

인공지능(AI)이 기후 변화에 맞설 우군 역할을 맡았다. 재난 예측 정확도를 높여 피해를 줄인다. 미국 경제지 포춘은 10일(현지시각) 기후 변화에 따른 자연재해 피해를 줄이기 위해 AI를 적극 활용하는 기업이 늘었다고 보도했다.

원문보기 : http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2019

기후변화

지난해 지구온난화 가스배출 사상 최대...1990년비 온난화 43% 강화

지난해 지구 대기 중으로 배출된 온난화 가스가 사상 최고를 기록했다. 지구 온난화의 세기는 1990년과 비교해 43%나 더 강력해진 것으로 미국기상학회가 새로 펴낸 보고서에서 나타났다 CNN이 12일(현지시간) 보도했다.

원문보기 : <http://www.donga.com/news/List/article>

디지털콘텐츠

과기부, VR·AR 등 실감콘텐츠에 추경 198억 원 지원 “세계 최초 5G 상용화 이점 극대화”

과학기술정보통신부는 지난 6일 ‘5G+ 전략’의 후속조치 일환으로 실감콘텐츠 분야의 조기 경쟁력 확보를 위해 추경예산 198억 원을 투입한다고 밝혔습니다.

원문보기 : <http://www.ilyojournal.co.kr/news/newsview>

빅데이터

행안부, 빅데이터 활용 도서지역 응급환자 헬기이송 개선방안 마련

행정안전부 국가정보자원관리원(원장 김명희, 이하 관리원)가 국내 도서지역의 의료불균형 문제를 해소코자 서해안 최북단에 위치한 백령도를 포함해 인천시 유인도의 65.7%(23개)가 속해 있는 옹진군 응급환자 헬기이송 관련 빅데이터 분석을 추진했다고 12일 밝혔다.

원문보기 : <http://www.epnnews.com/news/articleView>

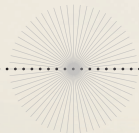
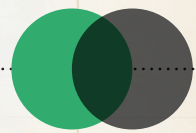
차세대의료

질병 진단 손쉽게, ‘스마트 헬스케어’로 가능해진다

세계적으로 ‘스마트 헬스케어(Smart Healthcare)’ 붐이 일고 있다. 최근 세계경제포럼은 4차 산업혁명에서 ICT, 인공지능과 함께 바이오 기술이 중요한 역할을 할 것이며, 특히 바이오기술과 디지털기술(ICT)을 융합적으로 활용하는 스마트 헬스케어가 막대한 경제적 효과를 창출할 것으로 전망했다.

원문보기 : <http://www.engjournal.co.kr/news/articleView>





도자기 VR 게임 개발로
한류 콘텐츠를 세계에 알리다

(주)유틸플러스인터랙티브

(주)유틸플러스인터랙티브 송대현 부사장



2006년부터 온라인게임과 모바일게임 등을 출시하며 국내에서 게임 업체로 성장해오던 유틸플러스인터랙티브는 3년 전부터 VR콘텐츠를 개발해왔다. 현재 VR 콘텐츠는 액션이나 레이싱 게임들이 대부분을 차지하고 있는데, 유틸플러스인터랙티브는 이 같은 시장 상황과 차별성을 두기 위해 한국적인 요소를 가진 도자기 제작 VR 게임을 제작했다.

도자기 VR을 생소한 한국적 소재로 개발하겠다고 기획한 이후, 게임 개발자들이 직접 도자기 제작 방법을 배우러 이천시에 방문하는 등 실제 도자기를 제작하는 것 같은 리얼리티를 갖췄다. 그 덕에 국내 뿐 아니라 해외 사용자들에게 긍정적인 반응을 얻고 있다.



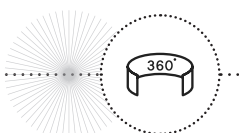
“유틸플러스인터랙티브는 최고의 게임 개발자들이 모여 모바일 게임을 만들던 중 VR 게임 개발에 한 발 앞선 기업이 되기 위해 연구개발에 매진했고, 이에 한국적 VR 게임을 개발하게 되었습니다. 그러나 아직까지 VR 게임 콘텐츠 시장이 작아 수익이 나기 어려운 구조였고, 유지를 고민하던 때 지원사업을 만나게 되면서 VR 콘텐츠를 계속 개발할 수 있었습니다.

또 현재는 도자기 VR이 글로벌 경쟁력을 키우기 위해 해외 시장에 진출하고 있으며 꾸준히 VR 콘텐츠를 개발하기 위한 준비를 하고 있습니다. 지원사업은 기업이 당장의 수익이 나지 않아도 미래 가치가 있는 VR 게임 콘텐츠를 계속 개발하고도 전할 수 있도록 이끄는 동력이 되고 있습니다.”

VR 게임 콘텐츠 시장의 저성장으로 게임 개발의 유지를 고민하던 유틸플러스인터랙티브는 이제 VR 콘텐츠 개발 시장을

선도하는 게임 체인저가 되는 것을 기대하고 있다. 현재 유틸플러스인터랙티브는 지원사업을 수행하면서 도자기 VR 게임의 개선점을 파악하고, 좀 더 쉽게 플레이 할 수 있는 개선 작업을 하고 있으며 적극적으로 해외 시장에 진출하는 등 도자기 VR 게임의 육성을 위해 노력하고 있다.

현재 태국, 일본, 미국 등에 진출해 글로벌 경쟁력을 확인했고, 하반기에는 대만, 홍콩 등에 진출할 예정이다. 한국적 콘텐츠를 개발해 국내외에서 차별성을 인정받고 글로벌 경쟁력을 확보한 유틸플러스인터랙티브는 앞으로도 다른 개발사들과 차별화된 창의적인 콘텐츠를 개발해 게임 콘텐츠 시장의 선도가 되겠다는 계획을 세우고 있다. 도자기 VR 게임 콘텐츠 육성에 속도를 내고있는 유틸플러스인터랙티브에 송대현 부사장을 만나 이야기를 들어봤다.





Q. 유틸플러스인터랙티브에 대해 소개해주세요.

A. 2006년 창업한 유틸플러스인터랙티브는 온라인, 콘솔 등 다양한 플랫폼에서 메이저 프로젝트를 진행해온 최고의 개발진들이 모인 게임 개발사입니다. 2017년부터 직접 서비스 중인 모바일 RPG 쉐도우블러드는 한국과 글로벌 시장에서 300만 이상 다운로드를 기록했으며, 2018년부터 게임빌과 함께 서비스 중인 모바일 MMORPG 탈리온은 태국 매출 3위, 일본 매출 7위 등 한국은 물론 해외에서 큰 성과를 거두고 있습니다. 현재 유틸플러스는 개발스튜디오를 넘어 서비스까지 제공하는 게임 종합 엔터테인먼트사로 발돋움하고 있습니다. PC, 모바일, VR 플랫폼 기반 게임 콘텐츠 제작 기술, 다중 접속 네트워크 서비스 기술, Unity · Unreal 엔진 기반 게임 콘텐츠 최적화 기술 보유 등 글로벌 경쟁력을 갖춘 하이엔드 게임콘텐츠 제작에 필요한 다양한 기술을 보유하고 있습니다.

Q. 정부(과기정통부) 지원사업 참여 동기는 무엇인가요?

A. 모바일 게임 플랫폼은 B2C 생태계가 고도화 단계여서 상용화에 어려움이 없으나 VR 게임 플랫폼은 B2C 생태계가 예상만큼 성장하지 못하고 있어 다른 판로를 모색할 필요가 있습니다. 자사에서 만든 도자기VR은 “Dojagi -The Korean Pottery”라는 게임 제목과 같이 한국 도자기의 우수성을 알리고 도자기 제작에 대한 이해도를 높이는 VR콘텐츠로 2018년 5월 Unity Innovation Award를 수상했으며, 스팀 스토어에 2018년 12월에 출시하여 12월 최고 인기게임에 선정 되었으나 호평만큼 매출이 나오지 않았습니다. 이러한 매출 부진의 원인은 VR 온라인 스토어 생태계 규모가 다른 게임 플랫폼 시장에 비해 상대적으로 너무 작다는 점과 매출 부진으로 마케팅도

제대로 할 수 없다는 점이 원인이라고 판단됩니다. 이에 지원사업을 통해 적극적인 마케팅을 통해 한국 콘텐츠의 우수성을 알리고 사업적 성과를 높이는 것을 목표로 하고 있습니다.

Q. 현재 진행 중인 사업에 대해 소개해주세요.

A. “한류 VR·AR 동반 해외진출 지원사업”은 한류에 대한 소구도가 높은 지역에 콘텐츠를 진출하는 사업으로 자사의 도자기VR 콘텐츠와 참여기관인 큐랩의 K-Pop 댄스마스터라는 AR과 동작인식을 적용한 콘텐츠를 한류에 소구도 높은 태국, 인도네시아, 베트남 등 현지에서 홍보를 통해 한류 콘텐츠의 저변확대를 꾀하는 사업입니다. 도자기 VR 콘텐츠의 경우, 사용자들이 처음에 어렵다는 반응이 있어 이를 개선하는 작업도 수행하고 있으며 해외에 진출하기 위한 전시회 참가, 마케팅 등을 하고 있습니다.

Q. 도자기 VR 콘텐츠에 대해 설명해주세요.

A. VR 콘텐츠 개발 기술과 참여기관의 AR 및 동작인식 센서 활용 기술이 적용되며, 5G 네트워크를 활용한 VR 콘텐츠 관전자 모드를 지원하는 기술 등을 그 특징으로 하고 있습니다. 도자기 VR은 사용자가 구현하고 싶은 도자기를 자유롭게 만들고 온라인 상에 공유하며, 3D 프린터로 출력할 수 있는 시뮬레이션적인 요소와 샌드박스적인 요소가 결합된 창의적인 콘텐츠로 자유도 높은 도자기 제작을 위해 높은 몰리언산이 들어가 현재까지는 하이엔드 하드웨어로만 지원이 가능합니다.

Q. 향후 기대효과는 무엇인가요?

A. 아직 성과가 부족한 VR 및 AR 게임 콘텐츠 시장은

온라인 스토어와 국내 체험존에 판로가 한정되어 있는데 본 사업을 통해 새로운 판로를 개척한다는 부분에서 기대효과가 있습니다. 현재 이러한 노력을 통해 중국에 참여기관인 큐랩과 함께 VR·AR 체험존을 올해말부터 운영할 예정입니다.

Q. 이번 사업의 향후 방향성은 어떻게 되나요?

A. 지원사업이 없었다면 더 이상 VR 게임 콘텐츠 개발을 할 수 없었을 수도 있습니다. 당사는 모바일 게임 콘텐츠는 수익을 내고 있지만 VR 게임 콘텐츠는 수익을 내고 있지 못하기 때문에 유지가 어려운 부분이 있었는데 본 사업을 통해 글로벌 경쟁력을 갖고 있다고 자부하는 VR 게임 콘텐츠 개발도 지속할 수 있었으며, 향후에도 창의적인 VR콘텐츠 개발을 통해 시장을 선도하는 게임 체인저가 될 수 있기를 기대합니다.

Q. 도자기 VR 콘텐츠의 차별성은 무엇인가요?

A. VR 게임 콘텐츠는 1인칭 액션게임, 레이스 게임, 1인칭 매카닉 게임 등 다른 개발사가 개발하는 게임과 큰 차이

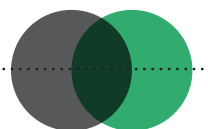
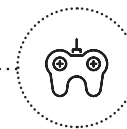
가 없는 게임을 초기에 개발했었으나 도자기 VR부터 다른 개발사들과 차별화된 창의적인 콘텐츠를 개발했다는 점에서 차이가 있습니다. 도자기 명인의 자문을 받아 실제 물레를 이용한 도자기 제작과 동일한 방식으로 도자기를 제작하여 도자기 제작을 이해할 수 있는 교육용 콘텐츠로도 활용이 가능합니다.

Q. 앞으로의 계획은 무엇인가요?

A. 앞으로는 다른 개발사들이 쉽게 따라할 수 없는 콘텐츠를 만들어 가고 싶습니다. 콘텐츠를 꾸준히 연구개발해 개성 있는 콘텐츠를 개발하고, VR 게임 콘텐츠 분야를 넘어 게임 콘텐츠 시장의 선도자가 되고 싶습니다.

Q. 기업의 새로운 목표는 무엇인가요?

A. 앞으로는 대형 업체들과의 경쟁 보다는 그들과 다른 콘텐츠를 가지고 시장에서 성공하는 것을 목표로 하고 있습니다. VR 게임 콘텐츠 강소기업으로 기술력을 계속 축적하고 해외에서도 인정받는 기업으로 성장하는 것을 목표로 하며 2021년에 코스닥 등록을 하고자 합니다.



'19년도 외부 전문가(평가위원) 인력풀 모집 안내

인력풀
확대 방법은?

목적은 ?

ICT기금사업(비R&D)
평가업무 및 우수성과 사례 선정,
자문 등의 업무에 활용



홍보를 통한 전문가 모집
[기금성과평가팀]



평가위원 후보자 전문가인력풀시스템 필수정보 입력
[평가위원 후보자]



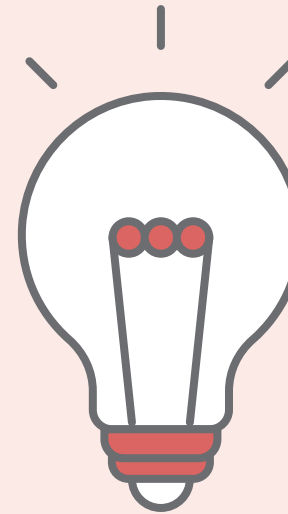
기금사업 평가위원 후보자격 요건 검토
[감사실]



사업평가 및 우수성과사례 선정 시 활용
[기금성과평가팀]

모집

KCA 홈페이지의 '평가위원 인력풀 모집' 안내문 확인



모집분야

- 국제협력
ICT 관련 국제회의 개최 지원 및 개발도상국 자금지원 등
- 인프라 구축 및 환경개선
ICT 인프라(공동제작시설, 장비, 테스트베드 등)
- 기초 및 전문 인력양성
교육 프로그램 운영, 초·중등 인력양성 PG 개발 등
- 산업 정책연구
ICT 산업 분야 실태조사, 정책연구, 법·제도 개선 등
- 창업 및 글로벌화
자금/기술/정보/마케팅 지원, 정보화, 해외 판로 개척 등
- 콘텐츠 제작
방송 콘텐츠 제작, 융/복합 콘텐츠 제작 지원, 방영권 지원 등

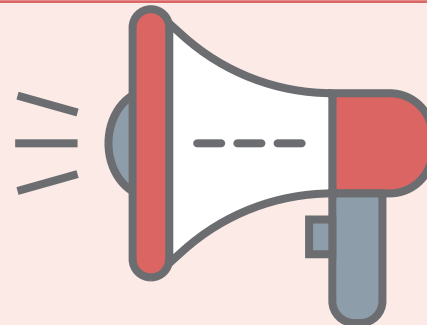


등록

전문가인력풀시스템
(<https://www.kca.kr/pool>)
회원가입 후 등록

승인

전문가인력풀시스템
개인정보취급자가 내부
검토 후 승인 처리



문의

시스템 등록/갱신/승인 관련
감사실(전유화, 061-350-1226)

평가위원회 운영 관련
기금성과평가팀(심다송, 061-350-1274)

알림 Talk

<알림 Talk>에서는 한국방송통신전파진흥원
기금사업관리본부의 ICT기금사업 관련 행사 일정을 공유합니다.

한국방송통신전파진흥원



ICT기금사업 맞춤형 일자리 매칭을 위한
채용정보 조사(상시)

📌 목적 : 전국 이공계 대학의 관련 학과에 배포함
으로써 ICT산업 일자리 지원 및 매칭

📌 내용 : ICT기금사업 수행기관을 대상으로 채용
정보를 조사·수집

한국방송통신전파진흥원



'19년도 ICT기금사업(비R&D)진도점검
실시

📌 내용 : 평가위원회를 구성하여 수행상황 중간보
고서, 진도점검 평가표에 따라 평가

🕒 일정 : 2019년 8월 20일(화)~9월 4일(수), 12일간



#한국방송통신전파진흥원 #KCA #ICT기금사업

캘린더

08



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
11	12	13	14	15	16	17
					<ul style="list-style-type: none"> • KISIA Security Canada 2019 한국관 참가기업 모집 마감	
18	19	20	21	22	23	24
		<ul style="list-style-type: none"> • KoEF 2019년 제20회 여성창업경진대 회 참가 신청 (8.20-9.20)		<ul style="list-style-type: none"> • NIPA 2019년도 IoT쇼 케이스 참여기업 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • DIP 대구 SW 융합 창 의캠프 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • DIP 2019년도 대구지 역 지역주력사업 수 혜기업 모집 마감
					<ul style="list-style-type: none"> • 한국과학창의재단 2019 제8회 대한 민국 교육기부 박 람회 참가 기관 모 집 마감	
25	26	27	28	29	30	31
<ul style="list-style-type: none"> • Kdata 2019 마이데이터 영상 서포터즈 모 집 마감		<ul style="list-style-type: none"> • KOSA '2019 ICT Inno vation Awards' 포상 접수 마감	<ul style="list-style-type: none"> • KAIT 인공지능 비즈니스 모델 교육생 모집 마감		<ul style="list-style-type: none"> • TTA 2019년 3차 클라 우드 서비스 품질성 능 검증 모집 마감	
			<ul style="list-style-type: none"> • DIP 2019년 하반기 미 래산업육성 신규 프로젝트 기획 지 원사업 신청 마감		<ul style="list-style-type: none"> • NIA 전국 고등학생 공 공데이터 활용 경 진대회 모집 마감	
					<ul style="list-style-type: none"> • ETRI 플렉시블 전자소 자 프로토타이핑 모집 마감	
					<ul style="list-style-type: none"> • KCA 광주스마트미디어 X 캠프 모집 마감	

ICT기금 소개



ICT기금은 콘텐츠·방송 산업의 성장동력 확보, ICT 신사업 육성·추진 및 네트워크 인프라 격차 해소, 창업·성장할 수 있는 벤처 생태계 조성 및 정보통신 관련 표준 개발 등 정보통신·방송분야에서 사용하고 있다.

ICT기금의 설치 목적 및 근거

·방송통신발전기금

(설치목적) 연구개발, 표준화, 인력양성, 서비스 활성화 및 기반조성 등 방송통신의 진흥을 지원

(설치근거) 방송통신발전기금법 제24조(방송통신발전기금의 설치)

·정보통신진흥기금

(설치목적) 연구개발, 표준화, 인력양성, 산업기반 조성 등 정보통신의 진흥을 지원

(설치근거) 정보통신산업진흥법 제41조(정보통신진흥기금의 설치)

ICT기금의 용도

구분	방송통신발전기금법 제26조	정보통신산업진흥법 제44조
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> ·방송통신 연구개발 사업, 표준의 개발, 제정 및 보급, 인력 양성 사업 ·방송통신서비스 활성화 및 기반조성을 위한 사업 ·공익·공공을 목적으로 운영되는 방송통신 지원 ·방송통신콘텐츠 제작·유통 및 부가서비스 개발 등 지원 ·시청자 프로그램 및 미디어 교육지원 ·시청자와 이용자의 피해구제 및 권익증진 사업 ·방송통신광고 발전을 위한 지원 ·방송통신 소외계층의 방송통신접근을 위한 지원 ·방송통신 국제 교류·협력 및 남북 교류·협력 지원 ·주파수회수·재배치에 따른 손실보상금 등 	<ul style="list-style-type: none"> ·정보통신 연구개발 사업 ·정보통신 표준의 개발·제정 및 보급사업 ·정보통신 인력 양성사업 ·정보통신산업의 기반조성을 위한 사업

보조금 부정수급 예방 안내문



보조금을 부정하게 사용한 경우 즉시 보조금이 환수되며, 최고 5배 까지 제재부가금을 부과하고, 해당 보조사업의 수행이 배제 됩니다.

보조금을 용도와 목적에 맞게 사용해야 합니다.

보조금은 반드시 해당 사업의 교부 목적 및 용도에 따라 사용되어야 하며, 다른 용도(목적)로 사용하면 제재(환수, 수행배제, 제재부가금)대상이 됩니다.

※ 보조금 관리에 관한 법률 제22조(용도 외 사용 금지)

보조금을 부정으로 사용하면 보조금을 반환(환수)합니다.

보조금을 용도(목적) 외로 사용한 경우, 거짓 신청이나 그 밖의 부정한 방법으로 보조금을 교부받은 경우 보조금 일부 또는 전부를 환수합니다.

※ 보조금 관리에 관한 법률 제31조(보조금의 반환), 제33조(보조금수령자에 대한 보조금의 환수)

보조금을 부정으로 사용하면 제재부가금을 부과합니다.

제재부가금은 위반행위 등에 따라서 환수되는 보조금의 최고 5배 까지 부과하여 징수하게 됩니다.

※ 보조금 관리에 관한 법률 제33조의2(제재부가금 및 가산금의 부과·징수)

※ 동법 시행령 제14조의2(제재부가금 및 가산금의 부과·징수 기준 등)

위반 행위	제재부가금 부과율
거짓 신청이나 그 밖의 부정한 방법으로 보조금을 교부받은 경우	500%
보조금을 다른 용도에 사용한 경우	300%
보조금 교부 결정의 내용 또는 법령에 따른 중앙관서의 장의 처분을 위반한 경우	200%
보조금 또는 간접보조금을 지급받기 위한 요건을 갖추지 못한 경우	100%

보조금을 부정으로 사용하면 보조사업 수행에서 배제됩니다.

보조금의 일부 또는 전부 환수명령을 받은 경우, 보조금 교부결정 취소명령을 받은 경우 해당사업을 수행할 수 없게 됩니다.

※ 보조금 관리에 관한 법률 제31조의2(보조사업 수행배제 등)



과학기술정보통신부



한국방송통신전파진흥원

2019년 제4차 사업자 대상 위치정보 보호조치 교육

실습중급과정



한국인터넷진흥원에서는 개인위치정보 보호 자율준수 환경을 조성하기 위해 위치정보 및 위치기반서비스 실무자를 대상으로 **2019년 사업자 대상 위치정보 보호조치 교육**을 실시하오니 관심있는 분들의 많은 참여 바랍니다.

교육개요

- 교 육 명 : 제4차 사업자 대상 위치정보 보호조치 교육(실습중급과정)
- 교육대상 : 위치정보 보호조치 실습초급편 이수자 또는 개발 경력 2년 이상 권장
- 교육기간 : 2019년 9월 20일(금) 09:00 ~ 18:00
- 교육장소 : 패스트레인 제1강의장

※ 서울시 서초구 남부순환로 2606 금정빌딩 4층

교육내용

시 간	시 수	주 제	내 용
08:30 ~ 09:00	0.5H	O T	- 교육생 등록 및 안내
09:00 ~ 10:00	1H	Wi-Fi 측위 기술의 이해	- 측위 원리 및 OS별 기술의 특징
10:00 ~ 11:00	1H	블루투스 기술의 이해	- 블루투스 비콘 활용
11:00 ~ 12:00	1H	센서 기술의 이해	- 센서의 종류 및 특징
12:00 ~ 13:00	1H	중 식	
13:00 ~ 13:30	0.5H	위치정보 보호	- 위치정보 보호를 위한 Masking - 암호화 전송 및 저장
13:30 ~ 18:00	4.5H	실 습	- Sensor값 읽기 - Wi-Fi, BLE를 이용한 측위 실습 - 상점에 접근시 광고 표출 및 정보보호 방안 (위치정보 전달 및 저장) - 오픈 API를 활용한 지도 앱 실습

신청방법

- 신청기간 : 2019년 8월 12일(월) ~ 9월 11일(수)
- 신청방법
 - ① 2019년 위치정보 보호조치 교육 홈페이지(<https://lbs.cmcom.kr>)를 통해 교육 신청 접수
 - ② 하단의 '신청하기' 버튼 클릭을 통해 교육 신청 접수
- 입과안내 : 9월 16일(월) 개별 메일을 통해 입과안내 예정
- 문의사항 : 교육운영사무국
(컬처메이커스 이보미 매니저 070-4849-5228 / lbs@cmcom.kr)

>> 신청하기 <<



방송통신위원회



KISA 한국인터넷진흥원



2019 ICT콕 해커톤 CoC-Hackathon

ICT기술을 활용한 창의적인 아이디어

공모주제 • 기계학습(인공지능기법)을 이용한 공공데이터 분석
(택1) • ICT를 활용한 환경 개선 및 사회적 문제 해결

참가대상 • 스타트업 및 일반 개발자, 학생 등 해당 주제의 ICT분야에 관심 있는 팀은 누구나 신청 가능
• 팀(2~4명)으로 지원 ※개인 참가 불가

신청방법 • 신청기한 : 2019.8.26.(월) 22:00까지
• 온라인접수 : <https://onoffmix.com/event/190305> (QR코드 접속)

대회일정 • 참가팀 선발 : 2019.8.28.(수) ※개별 통보 예정
• 본 대회 : 2019.8.30.(금) 15:00 ~ 2019.8.31.(토) 17:00 (무박 2일)

대회장소 • ICT콕 라운지 (마포구 마포대로 89, 포스타워 14층)

시 상 • 최우수상 300만원 / 우수상 150만원 / 장려상 50만원 ※정보통신산업진흥원장상 시상

문 의 • ICT콕 사무국 ☎ 02-6953-0536, ✉ ictcoc@kfict.or.kr

ICT기금 수행기관 채용정보



| 한국과학창의재단

2019년 한국과학창의재단 체험형 청년인턴 채용 공고 (8.13-8.28)

| 한국정보방송통신대연합

계약직 채용 공고 (8.12-8.25)

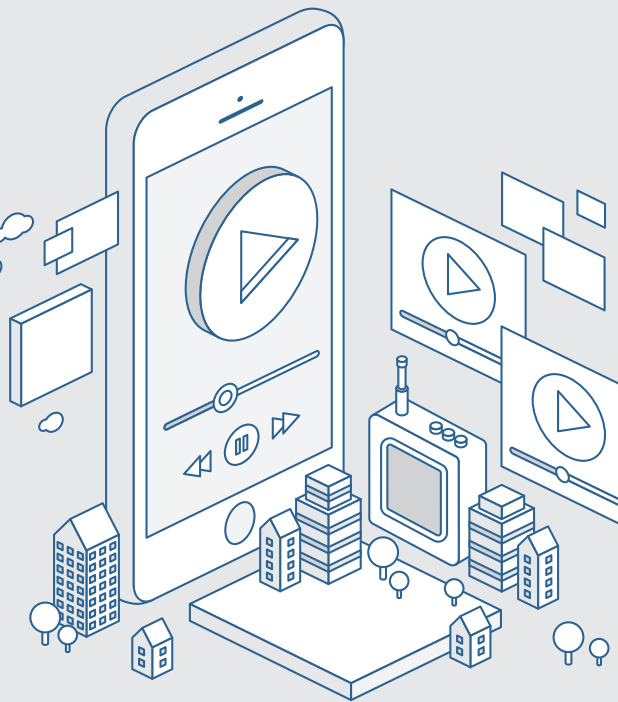
채용정보 원문을 보고싶다면

"Click"

Click

일자리 정책

일자리 정책 및 뉴스



1 사회 초년생도, 경력 단절 여성도, 중장년층도 인공 지능 추천으로 취업에 성공했습니다.

- 워크넷(www.work.go.kr)은 2018년 12월말부터 인공 지능으로 구직자에게 일자리를 추천해주는 '더 워크(The Work)' 서비스를 제공하고 있다.

- 그렇다면 실제로 얼마나 많은 사람들이 '더 워크' 서비스를 활용해서 취업에 성공했을까? 그리고 '더 워크'를 써 본 사람들은 인공 지능의 일자리 추천에 만족했을까?

- 2019년 4월부터 6월까지의 기간 동안 취업에 성공한 사람 중에서 '더 워크'가 추천해 준 일자리에 전자 우편으로 입사 지원을 하고 실제로 취업한 사람은 2,666명이다.

- 이 중에서 '더 워크' 추천 일자리에 2건 이상 지원했고, 지원한 일자리 중에서 30% 이상이 '더 워크' 추천 일자리인 경우는 1,039명이고, '더 워크' 추천 일자리에 3건 이상 지원하면서, 지원한 일자리 중에서 50% 이상이 '더 워크' 추천 일자리인 경우는 363명이다.

- 김효순 고용지원정책관은 "정부 혁신 차원에서 시작한 인공지능 기반 취업 지원 서비스가 고용센터로 잘 찾아오지 않는 구직자들에게 도움이 될 수 있을 것으로 기대한다."라고 말하면서, "앞으로 인공지능 기반 일자리 추천 알고리즘을 사회 초년생, 경력 단절 여성, 중장년 재취업자 등 대상별로 특화해 구직자에게 보다 적합한 일자리가 추천될 수 있도록 노력하겠다."라고 밝혔다.

※ 출처: 고용노동부(2019.08.07)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/eneews/report/eneews-View.do?news_seq=10186

일자리 뉴스

2 청년구직활동지원금 받고 하반기에 취업하세요!

- 2019년 8월부터는 청년구직활동지원금 지원 대상을 선정할 때 우선순위를 적용하지 않고 요건만 충족하면 지원금을 지원하게 된다.

- 고용노동부(장관 이재갑)는 그동안 제한된 예산을 고려하여 지원이 시급한 청년을 우선 지원하기 위해, 졸업 후 기간과 유사 사업 참여 이력을 기준으로 우선순위를 설정해 지원했다. 2019년 3월에 지원금을 도입한 이후 지난 4개월간 우선순위가 높은 청년(1~6순위)의 수요는 많이 해결됐다.

- 한편 하반기 공개 채용이 본격적으로 시작되고 하반기 졸업생들의 구직 활동도 활발해질 것으로 예상되어 하반기에는 우선순위를 적용하지 않고 지원 대상 요건의 충족 여부만 확인할 예정이다. 다만 자치단체의 청년수당처럼 유사 사업에 참여했을 경우에는 종료 시점으로부터 최소 6개월이 지나야 한다.

- 또한 자기주도적으로 구직활동을 하는 청년에게도 다양한 취업 지원 서비스가 취.창업에 도움이 된다는 것이 여러 사례에서 확인된 만큼 지원금을 계기로 고용센터에 방문하는 청년들에게 고용센터뿐만 아니라 유관 기관(고용복지플러스센터 입주 기관, 지역 청년센터 등)의 취.창업 지원 서비스와의 연계·제공을 더욱 강화할 계획이다.

- 박종필 청년고용정책관은 "청년구직활동지원금 제도가 도입된 이후 많은 청년들이 지원금을 활용해 그동안 비용이 부담스러워 하지 못했던 구직 활동을 할 수 있었다.

※ 출처: 고용노동부(2019.08.06)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/eneews/report/eneews-View.do?news_seq=10180

3 당신의 생각이 중증장애인의 일 자리를 만듭니다.

- 고용노동부(장관 이재갑)와 한국장애인고용공단(이사장 조종란, 이하 '공단')은 정부혁신의 일환으로 중증장애인 고용확대를 위해 「2019 중증장애인 고용확대 아이디어 공모전」을 개최한다.

- 이번 공모전은 8월 14일 공고를 시작으로 10월 8일까지 진행되며 중증장애인 일자리 확대에 관심 있는 국민 누구나(개인, 기관 등) 참여 가능하다.

- 내용은 「장애인고용촉진 및 직업재활법 시행령」제4조제1항에 따른 중증장애인의 일자리 창출에 기여할 수 있는 사업으로 개인이나 팀(3명 이내)을 구성하거나 정부 부처, 지방자치단체, 단체 및 법인명으로 참가 가능하다.

- 아이디어 접수는 9월 25일부터 10월 8일까지이며 공단 홈페이지(공지사항)에서 제출양식을 내려 받아 담당자 이메일(psdcap@kead.or.kr)로 제출하면 된다. 응모작 중 대상(1건)에게는 고용노동부장관상과 상금 300만 원, 우수상(2건)은 공단 이사장상과 상금 각 100만 원, 장려상(3건)은 공단 이사장상과 상금 각 50만 원이 수여된다.

- 심사는 분야별 전문가로 심사위원을 구성하여 진행되며, 창의성, 효과성/효율성, 실현가능성, 지속가능성, 확산가능성을 평가하여 최종 수상작을 결정한다.

※ 출처: 고용노동부(2019.08.13)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/eneews/report/eneewsView.do?news_seq=10200